

STAR GOOSE!



Even above the driving wash of the latest Tokyo Bay cyber-disco hits, you could hear the clump of Star Fighter Scouser-Gitt's wooden leg as he entered the bar of the Tribal Elders. It sounded like the drum-synth machine was out of sync. Scouser-Gitt banged on the counter and bellowed his order.

"Gissa triple spradj, and none of the fruit floating in it."

He was on about his fifth spradj when he realised someone else was picking up the tab. He looked around. It was one of the Tribal Elders in person, wearing a large blue hat.

"What do I owe the pleasure of the booze to, friend?" asked Scouser-Gitt.

"I've got a mission" said the Elder. He laughed a bit. "It's for you."

"Fugerrrr, pal, I'm grounded. I'm feared throughout the Federation, I'm wanted on 12 planets and I've got parking tickets on another 20."

"Tell me something new, Mr Scouser-Gitt. Like- you're on spradjes. So what's really bothering you?"

"Yeah, well. It's the missions. They cost me a leg, you know. And they're so boring. If you've scrolled over one planet blasting away at God-knows-who, you've scrolled 'em all. It's Straight City, man, everywhere is Straight City. Apart from the StarRay Watch at Gorbaxa, I haven't had a decent mission since the Ringworlds of Triton"

The Tribal Elder laughed again and picked

his teeth a bit. "You ever heard of Nom?"

"No."

"Interesting beings, the Nomnans. They've always got their Eyes on yer-whacking great eyeballs carved out of stone. I'm interested in their jewels. I want to get me mits on 'em.

There's six on each of the Supply Rings of Nom. Heavily fortified places, they are. That's where you come in."

"Oh, yeah? I told yer already, I'm grounded."

"I can assure you Nom is no way Straight City. Cop a load of these surveillance holo-shots."

Scouser Gitt looked. Maybe it was the booze, maybe the bounty, but he was interested."I'll need a new Fighter. The one I've got now is knackered. It's a real turkey."

"No problem" said the Tribal Elder, "we'll give you a Goose"

LOADING

Atari ST and Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals

2. Place the disk in drive A and switch on

3. Star Goose! will now autoboot and enter introductory sequence, then demo mode

Note; if you leave the write-protect tab open, Star Goose! will save your high scores.

PC and compatibles

5¼" disks

From the MS-DOS prompt, type the word

"GOOSE",

without quote marks, and press RETURN

3½" disks

From the MS-DOS prompt, type the word

"EGA GOOSE", "CGA GOOSE"

~~without~~ quote marks, and press RETURN

The game will now load and enter into introductory sequence, then demo.

CONTROL GUIDE

Press FIRE to start game

Star Goose Controls

Atari ST and Amiga

Control is by joystick, mouse or keyboard. Keyboard control is as follows:

left/right-	alternate keys on bottom row (zxcv...)
accelerate-	top row (qwerty...)
decelerate-	middle row (asd...)
FIRE-	Space Bar

PC and Compatibles

Movement can be controlled by Mouse

Control is by keyboard, which defaults to the following keys:

movement-	cursor (arrow) keys
FIRE-	Space Bar

Note: Keyboard may be redefined before or after a game by pressing F1

Missiles

Missiles are launched in 2 stages, from the same key- first, prime missile, second, launch missile.

	Left Missile	Right Missile
ST	Alternate	Caps lock
Amiga	left Alt or right A	left A or right Alt
PC	N	M

Special Functions

Function	ST	Amiga	PC
Abort	ESC	ESC	Q
Music on/off	F9	F9	.
Sound FX on/off	F10	F1	F2(FX with music)
Pause	Help	Help	F3
Continue	Undo	Del	F4

GAMEPLAY

Status Display

All status display is on-screen.

As FUEL, AMMO and SHIELD are depleted, the appropriate words are progressively shaded.

Star Geese heads indicate remaining lives.
Undeployed Missiles are indicated on the left of the display.
The 6 crystals are indicated on the left of the display, and are shaded dark when collected.

Objectives

You must battle through the 8 levels of Nom, collecting the 6 crystals on each level.

To replenish FUEL, AMMO and SHIELD, enter the appropriate supply tunnels and fly into the Eyes. Launching a missile in the tunnels will collect all Eyes in range. (PC and C64 players may also have to use tunnels to cross gaps in the levels).

COLLECT the 6 crystals on each level before you can move to the next one. The next level is entered through a face-up gate. Bonuses are collected from the Eyes in these Connector Tunnels.

To collect MISSILES, fly through the Missile Gates.

A new Star Goose is awarded every 100 000 points.

The next game will begin on the level you reached on the last game, unless the game has just been loaded.

Hints

- always have missiles primed
- go slowly unless you are under fire from a ground installation
- the most efficient way to clear a level is in 3 sweeps. First time, to survey the layout and take out ground installations. Second, collect crystals. Third, maximise your supplies before entering the Connector Tunnel.

STAR GOOSE! has been designed by GP "Kenny" Everett and Steve Cain. 68000 coding by GP "Kenny" Everett. 68000 and PC graphics by Steve Cain. PC conversion by Colin Parrott. C64/128 conversion by Psychodelic Software. Artwork by Steve Cain. Documentation by Herbert Wright. Copyright subsists with Logotron Ltd and Steve Cain & G.P. Everett in all software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express written permission of Logotron Ltd.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



**PRISM LEISURE PLC GROUP OF
COMPANIES**

STAR GOOSE!

FRANÇAIS

L'OEUF DES ÉTOILES!

Même dans le vacarme incroyable produit par les énormes succès de la disco cybernétique de la Baie de Tokyo, on pouvait entendre le bruit sourd de la jambe de bois de Scouser-Gitt, guerrier des étoiles, lorsqu'il entra dans le bar des Anciens des Tribus. On aurait dit un synthésiseur de batterie qui jouait faux. Scouser-Gitt tapa sur comptoir et lança sa commande.

"Aboulez un triple spradj, sans fruit flottant à la surface!"

Il en était à son cinquième spradj lorsqu'il s'aperçut que quelqu'un d'autre payait l'addition. Il regarda autour de lui. C'était un des Anciens en personne, un Ancien qui portait un grand chapeau bleu.

"En quel honneur payez-vous mes consommations, l'ami?" demanda Scouser-Gitt.

"J'ai une mission", dit l'Ancien. Il rigolait. "Je voudrais vous la confier."

"Oh que non, mon vieux. Je ne peux plus naviguer. Je suis la bête noire de toute la Fédération. La police me recherche sur 12 planètes et j'ai des contraventions de stationnement à payer sur 20 autres."

"Je sais, je sais, cela n'est pas nouveau. Ce qui est nouveau, Monsieur Scouser-Gitt, c'est que vous buviez tant de spradjs. Qu'est-ce qui vous tracasse?"

"Bof, ce sont les missions. J'y ai perdu ma chemise et ma jambe. Et elles sont si risquées. Si vous avez scrollé une planète en tirant sur dieu sait qui, vous les avez toutes scrollées. C'est toujours pareil, pas de variété. À part la Garde Star Ray de Gorbanaa, je n'ai pas eu une mission intéressante depuis les Mondes Satellites de Triton."

L'Ancien se remit à rire et se coufa un peu les dents. "Avez-vous jamais entendu parler de Nom?"

"Non."

"Les Norminiens sont des créatures fascinantes. Ils gardent toujours les yeux sur vous - des yeux énormes, taillés dans la pierre. Je suis intéressé dans leurs pierres précieuses. Je voudrais bien mettre la main dessus. Il y a six pierres précieuses sur chacun des Cercles d'approvisionnement de Nom. Ces cercles sont des places fortes bien défendues. C'est là que vous intervenez."

"Et puis quoi encore? Comme je vous l'ai déjà dit, je reste au sol!"

"Je peux vous assurer que Nom n'est pas une planète ordinaire. Regardez un peu ces holo-photos d'espionnage!"

Scouser-Gitt regarda. Peut-être à cause des spradjs qu'il avait consommés, peut-être à cause du butin, cela commençait à l'intéresser. "J'aurais besoin d'un nouveau vaisseau de combat. Le mien est à envoyer à la ferraille!"

"Pas de problèmes" dit l'Ancien, "nous vous donnerons une Oie!"

CHARGEMENT

Atari ST et Amiga

1. Mettre l'ordinateur hors tension et déconnecter tous les périphériques inutiles.

2. Mettre le disque dans l'unité A et mettre l'ordinateur sous tension.

3. "L'Oeuf des Étoiles" s'amorçera automatiquement et passera au mode de démonstration.

Remarque: Si vous laissez l'onglet de protection d'écriture ouvert, l'Oeuf des Étoiles sauvegardera vos points élevés gagnés au jeu.

PC et compatibles

Au signal de fonctionnement MS-DOS, taper le mot

"GOOSE", "EGA GOOSE", "CGA GOOSE"

sans guillemets, et appuyer sur RETURN.

Le jeu va maintenant être chargé et se mettre en séquence d'introduction, puis démon.

Commodore 64/128

A partir du disque

Vérifier que le C128 est au mode C64 s'il est utilisé. Mettre le disque dans l'unité et taper LOAD "*" (8,1). Le jeu commencera à se charger. NE PAS ENLEVER le disque tant que le voyant rouge est allumé.

A partir de la cassette

Vérifier que le C128 est au mode C64 s'il est utilisé. Vérifier que la bobine soit complètement rebobinée, appuyer sur la touche SHIFT (touche des majuscules) et en même temps sur la touche RUN/STOP (arrêt de fonctionnement). Le message sur l'écran demande d'appuyer sur PLAY (Jeu) sur la planchette de la bande, appuyer sur PLAY.

GUIDE DES COMMANDES

Appuyer sur FIRE (tir) pour commencer le jeu.

Commandes de STAR GOOSE!

Atari ST et Amiga

La commande se fait par joystick, souris ou clavier. Les commandes au clavier se font ainsi:

gauche/droite - touches alternées sur la rangée inférieure (zxcv...)

accélérer - rangée supérieure (qwerty...)

décélérer - rangée du milieu (asd...)

FIRE - barre d'espace

Commodore 64/128

Commande par joystick seulement

PC et compatibles

Le mouvement peut être contrôlé par Souris

La commande est par clavier, et se résume ainsi :
mouvement : touches curseur (flèches)

FIRE : barre d'espace

Note : Le clavier peut être redéfini avant ou après un jeu en appuyant sur F1

Missiles

Les missiles sont lancés en 2 phases, à partir de la même touche : d'abord le missile d'amorçage, puis le missile de lancement

	Missile Gauche	Missile Droit
SI	Alt	Touches majuscules
Amiga	Gauche Alt ou Droite A	Gauche A ou droite Alt
C64	Curseur haut/bas	Curseur gauche/droite
PC	N	M

Fonctions spéciales

Fonction	SI	Amiga	C64	PC
Abandon	ESC	ESC		Q
Musique on /off	F9	F9	F1	
Son FX				
on/off	F10	F1	F3	F2 (FX avec musique)
Pause	Help	Help	F5	F3
Continue	Undo	Del	F7	F4

Affichage de l'état

Tout les indications sur l'état du jeu sont données par l'écran

A mesure de l'épuisement du CARBURANT (FUEL), des MUNITIONS (AMMO) et des ECRANS de protection (SHIELD), ces termes sont progressivement assombris

Les têtes de "L'Or des Etoiles" indiquent les vies qui restent

Les missiles non envoyés sont indiqués à gauche de l'écran

Les six cristaux sont indiqués à gauche de l'écran, et s'assombrissent lorsqu'ils sont pris

Objectifs

Vous devez livrer bataille par les 8 niveaux de Nom, en prenant les 6 cristaux de chaque niveau

Pour faire le plein en CARBURANT, MUNITIONS et ECRANS, entrez dans les tunnels d'approvisionnement appropriés et volez dans les Yeux

Le lancement d'un missile dans les tunnels permettra de prendre tous les Yeux à portée du missile.

Les joueurs sur PC et C64 doivent aussi utiliser les tunnels pour traverser les intervalles entre niveaux

Il vous faut prendre les 6 cristaux de chaque niveau pour passer au niveau suivant. Vous entrez au niveau suivant par une porte. Des points supplémentaires sont pris aux Yeux dans des tunnels de raccordement.

Pour prendre des missiles, volez par les portes des missiles. Une nouvelle "Or des étoiles" est attribuée à chaque 100,000 points

Le jeu suivant commence au niveau atteint lors du dernier jeu, sauf si le jeu vient d'être chargé

Conseils

- Conservez toujours les missiles amorcés
- Allez lentement sauf si on vous tire dessus à partir d'une installation au sol
- La façon la plus efficace de traverser un niveau est en trois vols. Le premier, pour étudier l'implantation et les installations au sol. Le deuxième pour prendre les cristaux. Le troisième, pour vous approvisionner avant d'entrer dans le tunnel de raccordement

L'OR DES ETOILES a été conçu par GIP "Kenny" Everett et Steve Cain
Codage 68000 par GIP "Kenny" Everett. Graphismes 68000 et PC par Steve Cain. Conversion PC par Colin Parrott. Conversion C64 par Psychodelic Software. Maquettes par Steve Cain. Documentation par Herbert Wright

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

STAR GOOSE!

DEUTSCH

STAR GOOSE!

Man konnte sogar über dem Auf und Ab der Brandung der neuesten Cyber-Disco-Schlager der Tokio-Bucht das schwer-fällige Aufschlagen des Holzbeines von Star-Fighter-Scouser-Gitt hören, als er in die Bar "Zu den Stammesältesten" trat. Er hörte sich an, als ob die Trümmel-Synthesen-Maschine nicht mehr synchron laufen würde. Scouser-Gitt schlug auf die Theke und brüllte seine Bestellung:

"Gib mir einen dreifachen Sprad, und ich möchte keine Früchte darin schwimmen sehen."

Er war schon bei seinem 5. Sprad, als er merkte, daß jemand anders für ihn bezahlte. Er schaute sich um. Es war einer der Stammesältesten in Person mit einem großen blauen Hut.

"Was verschafft mir die Ehre dieser Zechle, Freund?" fragte Scouser-Gitt.

"Ich habe eine Mission", sagte der Stammesälteste. Er lachte ein wenig. "Sie ist für dich."

"Vergeß es. Ich habe Strarverbot. Ich werde in dem ganzen Bund gefürchtet. Ich werde auf 12 Planeten gesucht und habe Strafzettel auf 20 anderen."

"Das ist keine Neuigkeit für mich, Mr. Scouser-Gitt. Genau wie, daß du Spradjes trinkst. So, was paßt dir wirklich nicht?"

"Ja, nun. Es sind die Aufträge. Sie haben mich ein Bein gekostet, wie du weißt. Und sie sind so langweilig. Wenn du über einen Planeten scrollst hast und hast weiß-Gott-was weggeblasen, hast du sie alle scrollt. Es heißt Rechts-Stadt, Mann, überall, ist es Rechtsstadt. Abgesehen von der StarRay-Wache bei Gorbaxa, habe ich seit den Ringworlds von Triton keinen anständigen Auftrag bekommen."

Der Stammesälteste lachte wieder und pokerte in seinen Zähnen herum. "Hast du jemals von Nom gehört?"

"Nein."

"Interessante Wesen, die Nonimans. Sie haben schon immer ein Auge auf deinen riesengroßen, strengemeißelten Augapfeln. Ich möchte sie in meinen Besitz bringen. Es ist nicht so, daß ich sie in meinen Besitz bringen möchte, sondern der Versorgungsrings von Nom. Stark befestigte Plätze sind das, wo du gebraucht wirst."

"Oh, wirklich?" Ich sagte dir doch schon, daß ich Star-Verbot habe."

"Ich versichere dir, daß Nom keineswegs eine Rechtsstadt ist. Sie sind ein Paar von diesen Überwachungs-Holo-Aufnahmen an." Scouser-Gitt schaute. Vielleicht war es der Alkohol, vielleicht war es die Prämie, aber er war interessiert.

Ich brauche einen neuen Zerstörer. Den ich jetzt habe, hat ausgedient. Es ist eine richtige lahme Ente."

"Kein Problem," sagte der Stammesälteste, "wir geben dir eine Goose."

LADUNG

Atari ST und Amiga

1. Computer abschalten und alle unnötigen Außenverbindungen herausnehmen.

2. Die Magnetplatte in Lauf A einsetzen und anschalten.

3. Star Goose! Wird jetzt abfahren und in Demo-Modus eintreten. Alerkung: wenn Sie den Schrift-Schutz-Schalter offen lassen, wird Ihnen Star Goose! Hohe Punkte retten.

PC und kompatible Geräte

Beim MS-DOS Prompt tippen Sie das Wort

"GOOSE", "EGA GOOSE", "CGA GOOSE"

aber ohne Anführungszeichen, und drücken Sie RETURN.

Jetzt wird das Spiel geladen, die Einführung wird abgelaufen und dann eine Demonstration.

Commodore 64/128

Von der Magnetplatte:

Sicherstellen, daß eine C128 in C64-Modus ist, wenn Sie eine benutzen. Setzen Sie die Magnetplatte in den Lauf und tippen Sie LOAD"*",8,1. Das Spiel fängt an, zu beschicken. Entfernen Sie die Magnetplatte NICHT, so lange das rote Lauflicht noch an ist.

Von der Kassette:

Sicherstellen, daß eine C128 in C64-Modus ist, wenn Sie eine benutzen.

Sicherstellen, daß das Band ganz wieder aufgespult ist, den SHIFT-Schlüssel untenhalten, vorsichtig an den RUN/STOP-Schlüssel heranschieben und ihn drücken. Sie sollten jetzt eine Aufforderung erhalten, PLAY auf dem Bandgerät zu drücken, tun Sie es.

BEDIENUNGSELEMENTE

Zum Starten FIRE drücken

Star Goose Steuerungen

Atari ST und Amiga

Die Steuerung erfolgt über Steuerknüppel, Maus oder Tastatur, und zwar wie folgt:

Links/rechts: Alternative Tasten in der untersten Reihe (zxcv...)

Beschleunigen: Oberste Buchstabenreihe (qwerty...)

Langsamer: mittlere Reihe (asdf...)

Feuern: Leertaste

Commodore 64/128

Nur mit Steuerknüppel

PC und kompatible Geräte

Die Bewegungen können mit einer Maus gesteuert werden

Steuerung erfolgt über die Tastatur, und zwar nur über die folgenden Tasten

Bewegungen: Richtungstasten

Feuern: Leertaste

Anmerkung: die Tastatur kehrt vor und nach einem Spiel zurück in den Zustand, in dem die F1 Taste rückgestellt werden

Raketen

Raketen werden in zwei Stufen von derselben Taste abgeschossen: Erstens Projektilraketen, zweitens Trägerraketen

Linke Rakete

Alternare

Links Alt oder rechts A
auf/ab CRSR

N

Rechte Rakete

Caps Lock

links A oder rechts Alt
links/rechts CRSR

M

Besondere Funktionen

Funktion	ST	Amiga	C64	PC
Abbrechen	ESC	ESC		Q
Musik ein/aus	F9	F9	F1	
Ton FX ein/aus	F10	F1	F3	F2 (FX mit Musik)
Pause	Help	Help	F5	F3
Weiter	Undo	Del	F7	F4

SPIELPLAN

Standaufzeichnung

Alle Standaufzeichnung ist auf dem Bildschirm.

Wenn FUEL, AMMO und SHIELD erschöpft werden, werden die entsprechenden Wörter zunehmend schattiert

STAR GEESE Köpfe zeigen die verbleibenden Leben an

Unbenutzte Geschosse werden auf der linken Seite der Aufzeichnung angezeigt

Die 6 Kristalle werden auf der linken Seite der Aufzeichnung angezeigt, und werden dunkel schattiert, wenn sie gesammelt werden

Ziele

Sie müssen durch die 8 Ebenen von Nom durchkämpfen und auf jeder Ebene die Kristalle einsammeln.

Um FUEL, AMMO und SHIELD wieder aufzufrischen, müssen Sie in den entsprechenden Versorgungstunnel gehen und in die AUGEN fliegen. Wenn Sie eine Rakete in den Tunnels abschießen, werden Sie alle AUGEN in Reichweite sammeln.

PC und C64 Spieler müssen die Tunnels auch dazu benutzen, die Lücken in den Ebenen zu überqueren.

SAMMELN Sie die 6 Kristalle auf jeder Ebene, bevor Sie zu der nächsten weitergehen. Die nächste Ebene wird durch ein Horizontaltor betreten.

Prämien werden von den AUGEN in diesen Konnektor-Tunnels gesammelt.

Um RAKETEN zu sammeln, fliegen Sie durch die Raketenore. Wenn immer Sie 100.000 Punkte haben, werden Sie mit einer neuen STAR GOOSE belohnt.

Das nächste Spiel beginnt auf der Ebene, die Sie bei dem letzten Spiel erreicht haben, außer wenn das Spiel gerade erst beschickt wurde.

Hinweise:

- Raketen immer zuerst zünden

- langsam vorgehen, außer wenn Sie von einer Bodenstelle beschossen werden

- der wirksamste Weg, durch eine Ebene durchzukommen, ist in drei Arbeitsschritten: Zuerst die Lage übersehen und die Bodeneinrichtungen herausnehmen, Zweitens Kristalle einsammeln, Drittens die Versorgung maximieren, bevor Sie in den Konnektor-Tunnel gehen

STAR GOOSE! wurde von GP "Kenny" Everett und Steve Cain entworfen.

68000 Verschlüsselung durch GP "Kenny" Everett 68000 und graphische

Arben von Steve Cain PC Umsetzung durch Colin Parrott C64 Umstellung durch Psychodelic Software

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



PRISM LEISURE PLC GROUP OF
COMPANIES